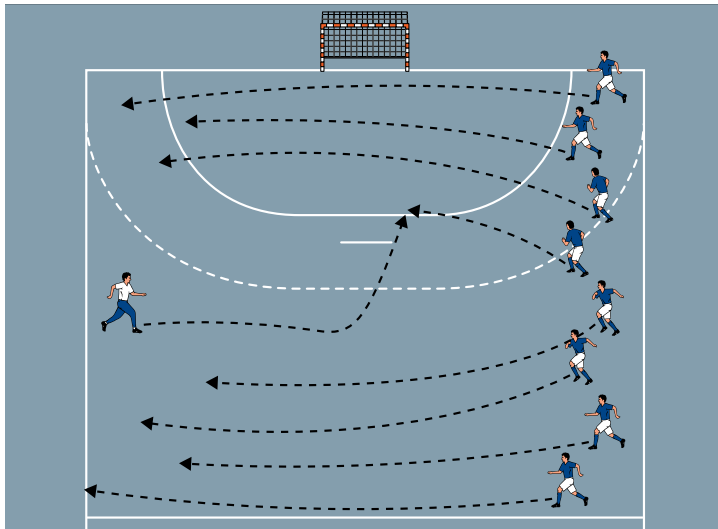


THEMA: VON DEN HALLENWÄNDEN PROFITIEREN



SPIEL 1:

SÜDPOL

ORGANISATION

- ▶ Von Hallenwand zu Hallenwand ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Die Kinder verteilen sich an einer Wand, der Trainer steht im Feld

ABLAUF

- ▶ Die Kinder reisen als Abenteurer mit Schiffen zum Südpol. Ein Piratenschiff will die Abenteurer überfallen.
- ▶ Die Kinder laufen zur anderen Hallenwand und schlagen dort ab. Der Trainer versucht, sie zu fangen. Gefangene helfen dem Trainer beim nächsten Durchgang.

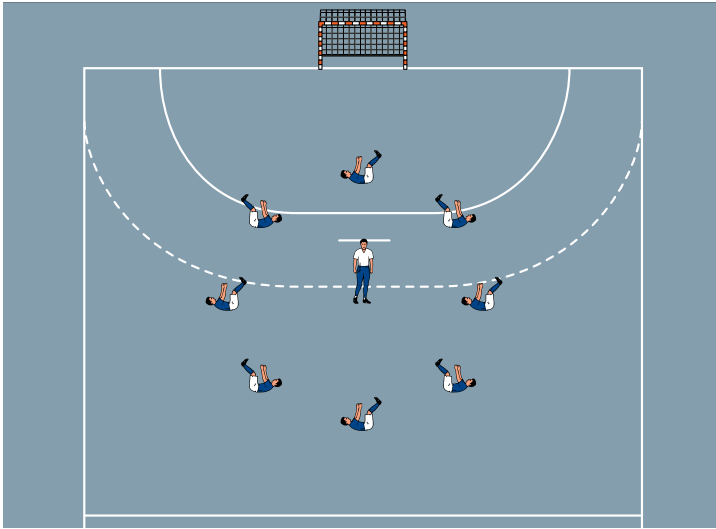
VARIATIONEN

- ▶ Kinder übernehmen die Rolle des Trainers.
- ▶ Mit Bällen in den Händen laufen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen, bis nur noch ein oder wenige Kinder übrig sind.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Schnelligkeit wird verbessert.
- ▶ Fangspiele fördern Ausweichbewegungen.
- ▶ Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.

THEMA: VON DEN HALLENWÄNDEN PROFITIEREN



SPIEL 2:

KÄLTE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern

ABLAUF

- ▶ Die Abenteurer haben die Piraten abgeschüttelt. Wegen der Kälte wärmen sie sich auf.
- ▶ Die Kinder legen sich auf den Rücken und bewegen Arme und Beine.

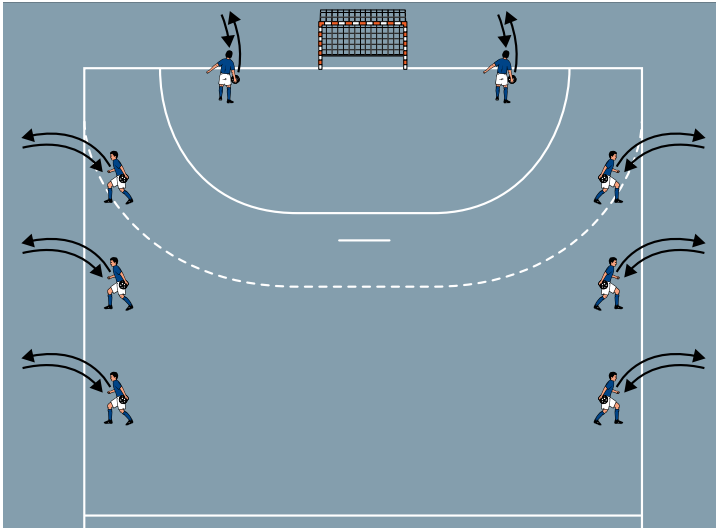
VARIATIONEN

- ▶ Im Liegen einen Hampelmann ausführen.
- ▶ Seitlich rollen.
- ▶ Auf dem Bauch Schwimmbewegungen ausführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kinderymnastik regelmäßig anbieten.
- ▶ Einfache Aufgaben verbessern die Beweglichkeit.

THEMA: VON DEN HALLENWÄNDEN PROFITIEREN



SPIEL 3:

EISSCHOLLEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ Die Kinder stellen sich an die Wände
- ▶ 1 Ball pro Kind

ABLAUF

- ▶ Die Abenteurer steuern das Schiff durch die Eisschollen.
- ▶ Die Kinder werfen die Bälle gegen die Wände und fangen sie auf.

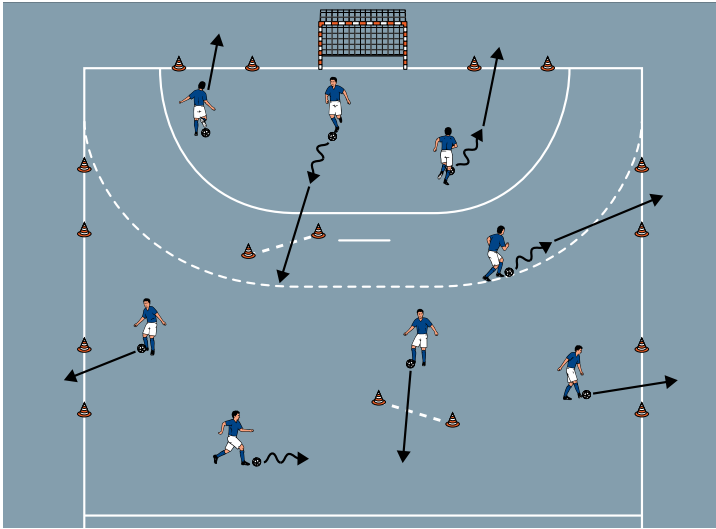
VARIATIONEN

- ▶ Den Ball gegen die Wand rollen.
- ▶ Den Ball gegen die Wand schießen.
- ▶ Wettbewerb: Wer fängt die meisten Bälle?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel verbessert das Ballgefühl.
- ▶ Bambini dürfen mit Händen und Füßen üben.
- ▶ Kleine Wettbewerbe erhöhen das Tempo.

THEMA: VON DEN HALLENWÄNDEN PROFITIEREN



SPIEL 4:

AUSRÜSTUNG

ORGANISATION

- ▶ Im Feld und an den Wänden Hütchentore platzieren

ABLAUF

- ▶ Die Abenteurer erreichen den Südpol. Mit ihrer Ausrüstung brechen sie zum Zeltlager auf.
- ▶ Die Kinder dribbeln und schießen auf die Tore.

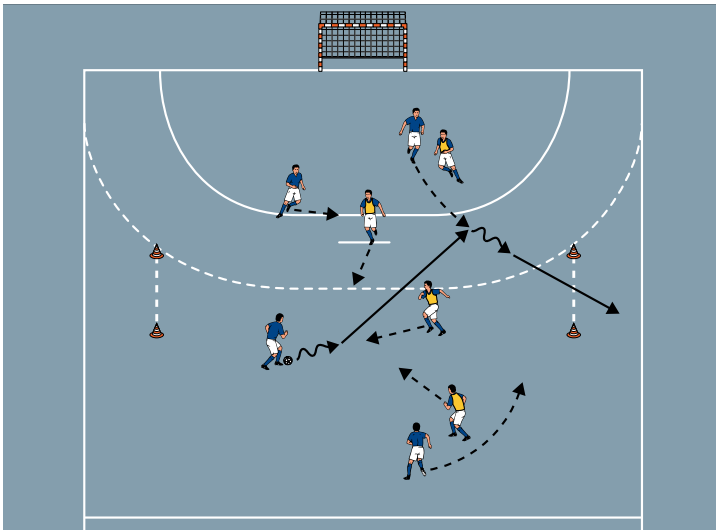
VARIATIONEN

- ▶ Zwei Erwachsene verteidigen die Tore.
- ▶ Kinder übernehmen sie Rolle der Verteidiger.
- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt mit links/rechts die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Torschuss aus dem Lauf wird geschult.
- ▶ Viele Tore sorgen für viele Erfolgserlebnisse.

THEMA: VON DEN HALLENWÄNDEN PROFITIEREN



SPIEL 5:

EISBERGE UND PINGUINE

ORGANISATION

- ▶ Zwei große Hütchentore im Feld aufstellen, die übrigen Hütchen entfernen
- ▶ Zwei Teams wählen lassen

ABLAUF

- ▶ Die Abenteurer erforschen den Südpol. Sie entdecken Eisberge und Pinguine und fliegen schließlich mit dem Flugzeug nach Hause.
- ▶ Spiel im 4 gegen 4.
- ▶ Tore können von beiden Seiten erzielt werden.

VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3 mit Torhütern.
- ▶ 2 gegen 2 in zwei Feldern.
- ▶ Auf vier Tore spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Kleine Fußballspiele in vielen verschiedenen Formen anbieten.
- ▶ Auf kleine Spielfelder und kleine Teams achten.
- ▶ Variantenreiche Tore nutzen, z. B. können hier Tore von beiden Seiten erzielt werden.